

Leçon 2 : Les cartes maîtresses du déclarant

1 - Les cartes maîtresses du déclarant

Le déclarant doit s'ingénier à réaliser un certain nombre de levées, nombre déterminé par le contrat qu'il a déclaré. Pour y parvenir, il va devoir organiser les forces dont il dispose. Son premier mouvement va consister à repérer des cartes particulières qui lui apporteront des levées, **les cartes maîtresses**.

Les cartes maîtresses

Définition

On dit qu'une carte du camp du déclarant est maîtresse lorsque le camp de la défense ne possède pas de carte supérieure.

A 3



5 2

Exemple 1

Le camp du déclarant possède l'As : c'est une carte maîtresse, car le flanc ne peut posséder de carte supérieure.

7 6



R 5 3

Exemple 2

Le Roi n'est pas une carte maîtresse, car l'un des deux adversaires possède une carte qui lui est supérieure : l'As

A 7 4



D 6 2

Exemple 3

L'As est une carte maîtresse, mais la Dame ne l'est pas, car le flanc possède le Roi.

R 8 3



A V 2

Exemple 4

L'As et le Roi sont deux cartes maîtresses : le flanc ne possède pas de carte qui leur soit supérieure. En revanche le Valet ne l'est pas, car la défense possède la Dame.

R 5 3



D 6 2

Exemple 5

Le déclarant n'a aucune carte maîtresse, car l'As des adversaires est supérieur au Roi et à la Dame.

La pratique à la table

Lorsque l'adversaire a entamé et que le mort s'étale, le déclarant doit recenser ses cartes maîtresses couleur par couleur. La difficulté pratique consiste à mémoriser le compte qui aura été effectué dans chacune des couleurs. Au début, le déclarant pourra s'aider d'un papier et d'un crayon pour faire ses additions. Avec le temps, il s'habitue très vite à se passer de cette aide matérielle, que d'ailleurs la règle du jeu n'accepte pas.

Le déclarant ne doit pas compter les cartes maîtresses de sa main puis celle du mort.

Il doit considérer les couleurs une par une en posant le regard sur son jeu puis sur celui du mort dans la même couleur.

	A D 3
	R 10 5 3
	A 9 4
	V 8 6
	
	R 6 2
	D V 4
	R V 6 3
	A R 5

Ce qu'il ne faut pas faire :

Le déclarant se compte deux cartes maîtresses à Trèfle dans son jeu (As et Roi) puis deux cartes maîtresses au mort, l'As de Pique et l'As de Carreau. Le résultat, faux, donne un total de quatre cartes maîtresses.

Ce qu'il faut faire :

- Le déclarant regarde d'abord les Piques de sa main, puis porte son attention sur les Piques de la main opposée. Il repère ainsi trois cartes maîtresses: l'As, le Roi et la Dame (il peut noter ce résultat sur un papier).
- Il s'intéresse ensuite à la couleur suivante, les Cœurs : l'un des adversaires possède l'As, le déclarant n'a donc aucune carte maîtresse dans cette couleur.

- À Carreau, l'As et le Roi constituent deux cartes maîtresses supplémentaires. Le Valet n'en est pas une, car la Dame se trouve chez les adversaires.
- À Trèfle, le déclarant dispose de deux cartes maîtresses pour les mêmes raisons qu'à Carreau.

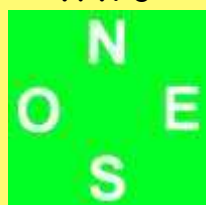
Total des cartes maîtresses : 3 ♠ : 0 : ♥ : 2 ♦ : 2 ♣ : Total : 7.

Rapport entre cartes maîtresses et levées

Le déclarant remporte la levée si la carte la plus forte appartient à son camp. La levée ainsi remportée s'appelle une **levée d'honneur**. De là, on pourrait conclure que le déclarant peut remporter autant de plis qu'il détient (avec le mort) de cartes maîtresses. Pourtant, cela n'est pas toujours vérifié.

Exemple 1

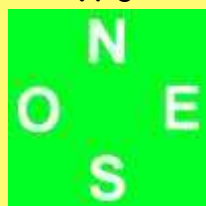
A R 3



D 5 2

Ici, le déclarant dispose de trois cartes maîtresses ; jouons :
Sud joue, par exemple, le 2 et fournit le Roi du mort.

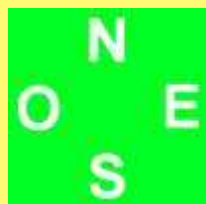
A 3



D 5

Il continue en jouant l'As, sous lequel il fournit le 5 de sa main.

3

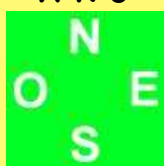


D

Au troisième tour de la couleur, il se retrouve dans la situation suivante :
et remporte un troisième pli avec sa troisième carte maîtresse.

Exemple 2 : Changeons le diagramme initial en rajoutant une carte maîtresse:

A R 3



D V 2

Le déclarant dispose de quatre cartes maîtresses: As, Roi, Dame et Valet.

Jouons : Le déclarant joue le 2 et fournit l'As du mort pour aboutir à la situation suivante:

R 3



D V

Il peut ensuite jouer le 3 pour la Dame (ou le Valet) et se trouve alors dans cette situation :

R



V

Le Roi et le Valet vont donc tomber l'un sur l'autre, le déclarant étant obligé de fournir ses deux cartes maîtresses dans la même levée. Il ne remporte donc que trois plis avec quatre cartes maîtresses.

Pour remporter quatre plis, il aurait fallu, par exemple, que le mort et le déclarant détiennent une petite carte supplémentaire chacun :

Principe

De l'exemple précédent, on peut tirer un principe qui ne souffre aucune exception dans le cadre d'un contrat joué à Sans-Atout et qui établit un rapport entre le nombre de levées et le nombre de cartes possédées entre les deux mains dans une couleur donnée.

On ne peut réaliser plus de levées que l'on ne possède de cartes du côté le plus long.

Deux définitions en rapport avec le principe énoncé:

- Le **côté long** d'une couleur est celui qui possède plus de cartes que l'autre.
- Le **côté court** est celui qui possède moins de cartes que l'autre.

Les familles de couleurs

Ces définitions nous permettent de mettre en évidence deux types de couleurs:

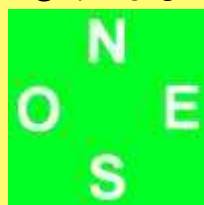
❖ Les **couleurs symétriques** : celles dans lesquelles chacune des deux mains possède le même nombre de cartes :

A R 5



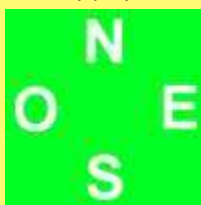
D 6 4

D V 10 5



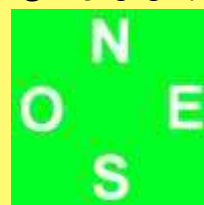
A R 4 2

A 4



R 3

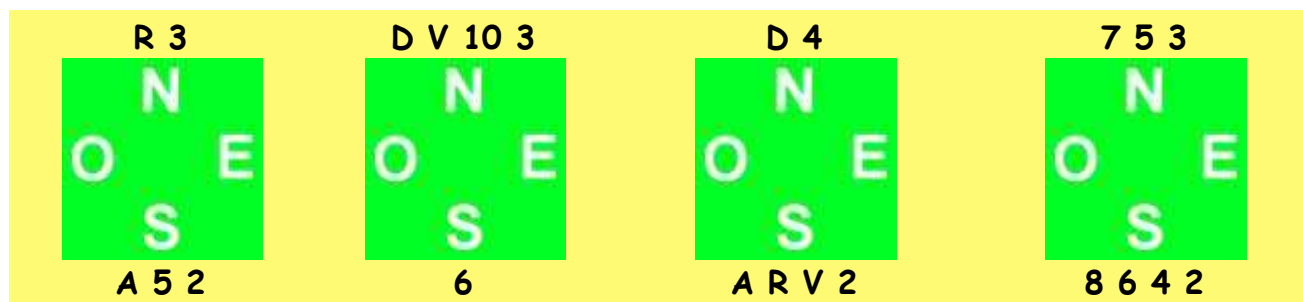
D 10 6 5 4



V 9 7 3 2

Dans chacun des quatre exemples ci-dessus, le mort et le déclarant possèdent le même nombre de cartes dans la couleur étudiée.

◆ Les **couleurs asymétriques** : celles dans lesquelles le nombre de cartes détenues par chaque main est différent:



Dans le deuxième exemple, le mort a plus de cartes (= est plus long) que le déclarant dans la couleur étudiée. Dans les trois autres exemples, c'est l'inverse.

Le nombre de plis que peut procurer une couleur symétrique dépend du nombre de cartes de l'une des deux mains.

Le nombre de plis que peut procurer une couleur asymétrique dépend du nombre de cartes du côté le plus long.

Pour faire autant de levées qu'il possède de cartes maîtresses, un joueur doit avoir dans l'une au moins des deux mains autant de cartes qu'il détient de cartes maîtresses.

Exemple 1

<p>A R D V</p> <p>5 2</p>	<p>Le déclarant dispose de quatre cartes maîtresses dans une main. On peut réaliser 4 levées.</p>	<p>A R D 5</p> <p>V 6</p>	<p>Le résultat est le même mais les cartes maîtresses ont changé de disposition.</p>	<p>A R D</p> <p>V 6 3</p>	<p>Quatre cartes maîtresses pour trois cartes de chaque côté : le camp est limité à trois levées.</p>
---	---	---	--	---	---